3

GALEP

# SPETTRI

# TEX®

SIMULMONDO® Adventures

## IL MITO INTERATTIVO

3

CALEF

# SPETTRI

************************************************************

**IL MITO INTERATTIVO**

**Pubblicazione mensile n° 3**

**APRILE 1993**

**FRANCESCO CARLÀ**

**presenta**

**SPETTRI**

Una produzione SIMULMONDO di:

**Ivan Venturi** (Direzione)
**Stefano Balzani**
**Michele Sanguinetti**
**Riccardo Cangini**
**Gian Luca Gaiba**
**Ciro Bertinelli**
**Lorenzo Grandi**
**Andrea Bradamanti**
**Federico Croci**
**Massimiliano Calamai**
**Cristian Bazzanini**
**Mirko Venturi**
**Michele Pinardi**
**Fabio Belletti**


**SOMMARIO**




grazie a:
G. L. Bonelli, Sergio Bonelli,
Aurelio Galleppini, Decio Canzio





Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A, Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)


# SIMULPOSTA

Venerati fratelli interattivi, dolci e assolute legioni di appassionati simulanti, sono al vostro cospetto per presentarvi l'incontro con la setta del Drago Rosso, la più terribile e violenta, ma anche magica (nera) e psichedelica organizzazione criminale che vi sia capitato di simulare negli ultimi anni. E noi quest'occasione vi diamo: la gioia di essere Tex e ficcarvi fin nelle spire più remote del tremendo Mefisto, di sconquassarne i piani, di spianargli la magica colt nelle costole raggrinzite dall'odio e dalla bramosia di potere. Ficcategli una pallottola in corpo anche per mio conto: non vogliamo più sentirne parlare (anche se in fondo c'è simpatico pure il vecchio diavolaccio...).
Comunque sia, per fare presto, dovete cercare di evitare altri guai ai pards, sventare le trame di Mefisto, volgere le situazioni simulate a vostro favore. E non sarà assolutamente facile. Vi avverto.
Intanto, già che ci sono, volevo ringraziare ancora una volta tutti a nome di Aquila della Notte versione interattiva, per l'accoglienza straordinaria che avete tributato al n. 1 MEFISTO uscito due mesi fa: so già dalle telefonate e dalle lettere che le avventure di Tex sono partite con il piede giusto e so anche che, come avete già fatto e continuate a fare per Diabolik e Dylan Dog, non ci farete mancare il vostro appassionato supporto di consigli e suggerimenti vari, di richieste di nuove possibilità e qualità nelle nostre Simulmondo Adventures.
A proposito di novità: sapete tutti che è in edicola dal 20 marzo la nostra nuova creatura: Simulman, il Simul-eroe, l'agente speciale della Realtà Virtuale. La prima avventura si chiama «Simulman»!, vi farà conoscere anche tutti gli altri personaggi, vedrete come si vive e si muore nella Realtà Virtuale, simulerete con lui e con noi. In edicola dal 20 marzo e poi ogni 20 del mese.
Mentre aspetto le vostre lettere e i vostri commenti, li aspetto tanto, vi ricordo che dal 25 marzo ha debuttato anche Simulmondo Classic, la nuova collana mensile dei grandi successi di Simulmondo. Il n. 1 sarà «DYLAN DOG: Gli Uccisori», versione Amiga e PC a L. 39.900 con un fumetto inedito di Dylan Dog in regalo e il 25 aprile ci sarà il n. 2: «1000 Miglia», il Simulatore della mitica corsa.

*Vs Francesco Carlà*

TEX

FULMINI!...

EBBENE!? VE LO ASPETTAVATE?

ZIO KIT!... E TIGER!

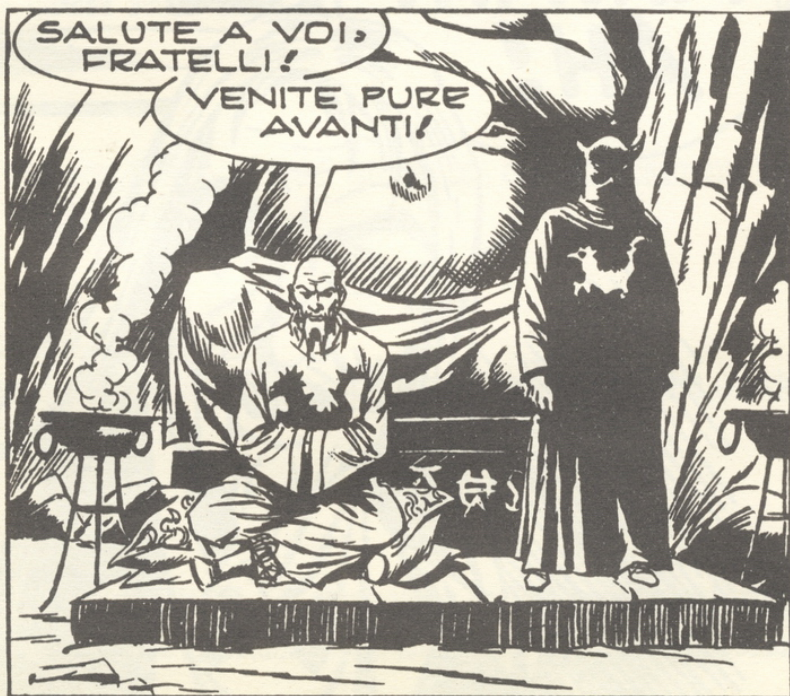
PROLOGO

E TU NON RIDERE, VECCHIO GUFO!... NON SARANNO CERTO LE PAROLE DI UN MORTO A IMPEDIRMI DI COMPIERE LA MIA VENDETTA!

# LA GROTTA E IL TEMPIO DEL DRAGO ROSSO

QUEL CHE TI VOLEVO DIRE E' QUESTO: NON RESTARE SEMPRE RITTO IN PIEDI SUL TUO PIEDESTALLO DI SANTONE E QUALCHE VOLTA SCENDI SINO AL MIO LIVELLO. TU SEI LA MANO DESTRA DEL DRAGO, QUELLA CHE AIUTA E DISTRIBUISCE DONI AI FRATELLI, MA PENSI FORSE CHE IO, LA TEMIBILE MANO SINISTRA, QUELLA CHE PUNISCE E DISPENSA LA MORTE, SIA MENO IMPORTANTE E NECESSARIO?

HAI RAGIONE, FRATELLO!

TEX
MEFISTO
AH! AH! AH!

# NEL WEST DICEVANO COSÌ

Piccolo dizionario delle parole insolite e delle fantasiose espressioni che rendevano vivace e divertente il gergo dei cowboy.

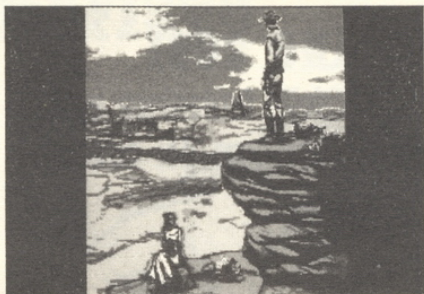
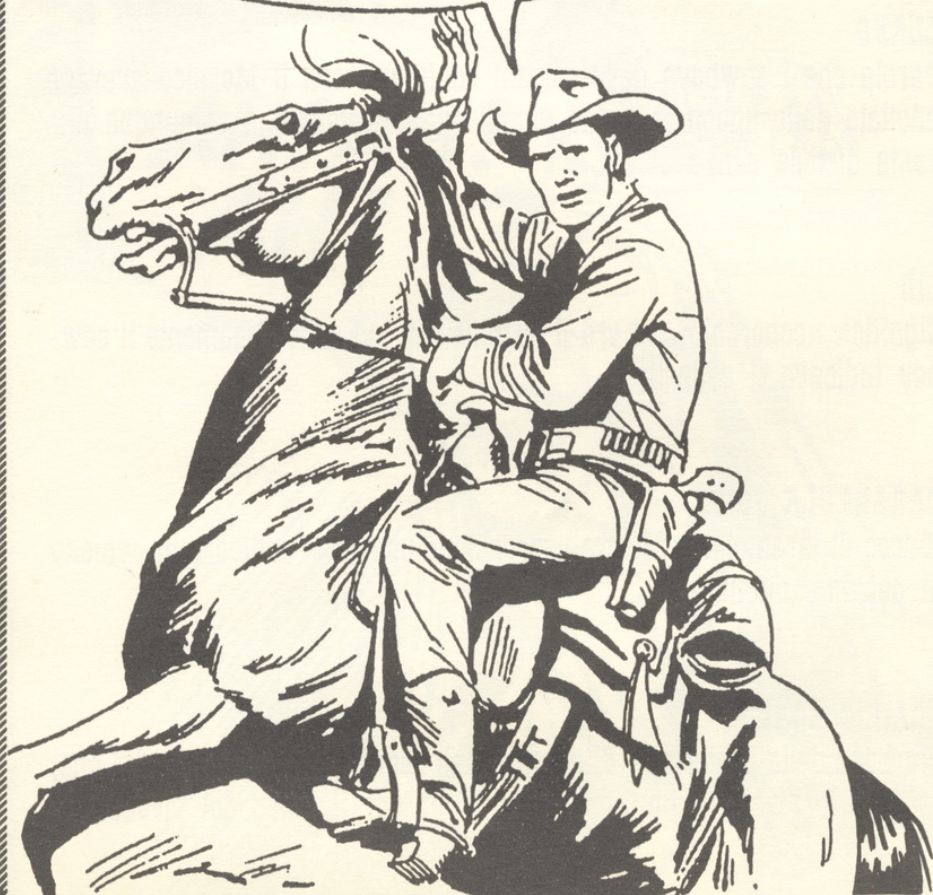
**SHORT TRIGGER MAN**
(Uomo dal grilletto corto) - Nomignolo affibbiato ai «pistoleros», agli assassini di professione.

**LLANO**
Parola che i cowboys delle regioni confinanti con il Messico avevano adottato dallo spagnolo e che significava «prateria» o comunque una vasta distesa senza alberi.

**LID**
Significa «coperchio» ed era il termine con cui scherzosamente il cowboy indicava il cappello.

**TARANTULA JUICE**
(Succo di tarantola) - Allegra espressione usata per indicare un whisky di pessima qualità.

**PRAIRIE COAL**
(Carbone della prateria) - Si chiamavano così gli escrementi bovini che, seccati, fornivano un ottimo combustibile per il fuoco del bivacco.

TEX

FORZA, ALLORA! VAMOS!

# FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA

## INFORMAZIONI TECNICHE

**Versione AMIGA:**

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

Il programma gira solo su macchine con almeno 1 Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512K di memoria CHIP. Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma si avvia automaticamente. È possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, dovete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il videomanuale. Per effettuare la scelta, spostare tramite mouse o joystick il puntatore su una delle due scelte e premere il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il manuale si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per partire con l'avventura premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE.

| | |
|---|---|
| SPAZIO | permette di selezionare l'arma a disposizione. |
| P | mette il gioco in pausa, per uscirne premere lo SPAZIO. |
| ENTER | mostra un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio. |
| U | ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite dalla stanza corrente. |
| L | carica una situazione di gioco salvata precedentemente. |
| S | salva una situazione di gioco. |

Perché queste ultime due funzioni siano attive è necessario che il personaggio sia fermo.
Giocando su dischetto, con la finestrella di protezione aperta, il salvataggio può dare dei problemi.

**Leggere attentamente il videomanuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.**

## VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

La versione PC è giocabile solamente su Hard Disk e necessita al massimo di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura è dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk o eventualmente duplicare il dischetto originale su 2 dischi da 720k per coloro che non possiedono drive ad alta densità (in questo caso dovete rivolgervi a un possessore di PC con 1 drive da 1.44 Mb).

Seguite punto per punto le istruzioni seguenti:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 6); se non l'avete installata leggete attentamente dal punto 2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).

3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).

4) Scegliere l'opzione INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.

5) Seguite passo passo le operazioni che vengono richieste a video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente il programma vi avviserà al proposito.

6) Una volta completata la fase di installazione scrivete AZIONE e premete ENTER (o INVIO).

7) Scegliere l'opzione «GIOCA» per iniziare l'avventura oppure «DISINSTALLA» per eliminarla dall'Hard Disk.

8) Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco modificando temporaneamente la configurazione del PC.

Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO
Tutte le informazioni necessarie allo svolgimento dell'avventura sono contenute nel VIDEOMANUALE presente nel programma di installazione.
**Leggere attentamente il videomanuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.**

## ATTENZIONE:

Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.
Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.
Si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore.
**PRIMA DI SPEDIRE UN DISCO CHE PENSATE (QUASI SICURAMENTE NON LO È!!!) DIFETTOSO, CONSULTATE IL NUMERO TELEFONICO «LINEA CALDA»:**

**RICERCA COLLABORATORI:** Tutti quelli che desiderano collaborare con noi, possono inviare Curriculum e un dimostrativo per le categorie:

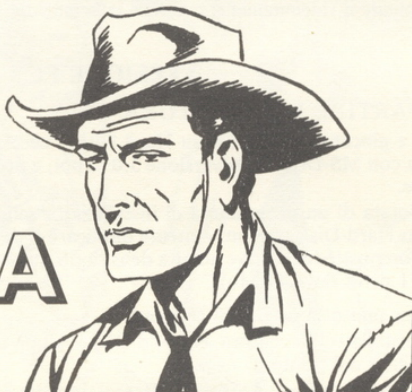
1. Programmazione 68.000/80x86
2. Grafica e animazione
3. Storyboards e sceneggiature
4. Suoni e musica
5. Illustrazioni e fumetti

a SIMULMONDO Collaboratori - V.le B. Pichat, 28/A

### GLI ARRETRATI

Gli arretrati di Simulmondo Adventures/Tex possono essere richiesti mediante Vaglia Postale a:
SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna al costo di L. 20.000 CAD.

N. 1 - MEFISTO
N. 2 - IL DRAGO ROSSO*
(* = Numeri disponibili tra 30 giorni)

ITALY ONLY

**chiamate dalle 17 alle 18 dal lunedì al venerdì**
**per suggerimenti e aiuti gratuiti**
**solo agli utenti registrati**
**che hanno compilato in ogni sua parte**
**e spedito la cartolina di garanzia.**

**051 - 252954**

## SOLUZIONE TEX N. 2 - IL DRAGO ROSSO

Coyotes simulati che perdete quel poco di vista che vi rimane cercando di finire questa bellissima avventura, anche questo mese è arrivato il momento di alzare bandiera bianca e arrendersi all'evidenza: devo proprio aiutarvi!
Abbiamo lasciato Tex e i suoi poveri pards in balia degli spregevoli indiani Hualpai. Il nostro ranger riesce a fuggire con l'aiuto di un cacciatore, Ben Parker, ed insieme si dirigono verso la città di Sacramento.

**ARCADE:**
Andate a prendere le prime informazioni alla lavanderia cinese, l'edificio a destra. Quando entrerete, Tex vedrà il suo amico Parker discutere a suon di pugni con un cinese.
Dovrete chiedere a Ben cosa ha combinato il cinesino e poi chiedere a quest'ultimo del coltello citato da Ben. Dopo che vi avrà dato le informazioni non vorrà più parlare, perciò uscite dalla lavanderia.
Raggiungete ora la posizione n° 1, l'ufficio dello sceriffo.

**ANIMAZIONE:**
Tex dovrà presentarsi e chiedere notizie del coltello trovato da Ben Parker e lo sceriffo parlerà di un dottore che si chiama Fiesmot. Chiedete informazioni sul dottore e poi tornate nella strada.

**ARCADE:**
Raggiungete la posizione n° 2, il saloon.

**ANIMAZIONE:**
Cliccate sulle persone che stanno giocando a carte sedute al tavolo e chiedetegli informazioni sul dott. Fiesmot. Tex non riceverà molte notizie e dovrà chiedere al barman. Cliccate quindi sul barman, chiedetegli una birra e se conosce Mefisto; ma riceverà ancor meno informazioni di prima. Tex deciderà di uscire dal saloon.

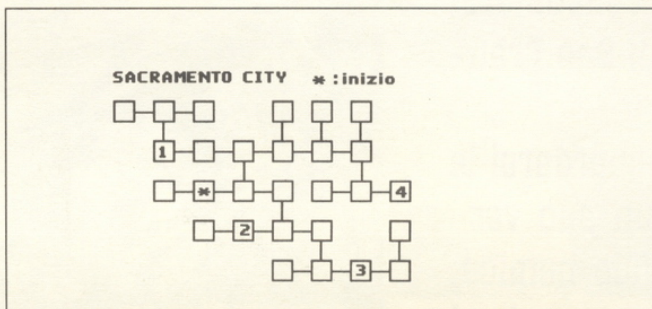
**ARCADE:**
Andate verso la posizione n° 3 ed entrate nell'emporio. Cliccate sul vecchio negoziante e scegliete l'opzione «comprare e usare i 100 dollari». Il vecchio dovrà assentarsi per andare a cambiare i soldi al saloon e nel frattempo Tex curioserà. Cliccate sugli oggetti dello scaffale e quindi sul vasetto rosso posto alla destra di altri vasetti di spezie simili. Tex si accorgerà che al posto delle spezie c'è del veleno. Quando rientrerà il vecchio, Tex chiederà cos'è quella roba ed il negoziante spiegherà che è un prodotto richiesto dal Dott. Fiesmot. Tex vorrà avvertire Ben Parker e si farà dire dal vecchio dove trovarlo. Saputo che è al saloon, uscire dal negozio.

**ARCADE:**
Dirigetevi verso la posizione n° 2 ed entrate nel saloon.

**ANIMAZIONE:**
Tex scopre che il suo amico è morto e chiede al barman dove può trovare il Dott. Fiesmot. Uscite dal saloon ed andate alla posizione n° 4; Entrate e scatterà un'animazione.

**ANIMAZIONE PER AMIGA:**
Tex entrando scoprirà un nascondiglio segreto e...

**ANIMAZIONE PER PC:**
Prendete il vaso che si trova sul tavolo appena entrati, entrate nella porta di destra e prendete la scatola di fiammiferi.
Entrate nelle stanze del piano superiore e, dentro ad una di queste, raccogliete una lampada a petrolio. Nell'altra stanza dovrete riempire il vaso con l'acido contenuto nella vasca e ritornare all'ingresso. Entrate nella porta di sinistra, spostate la grossa cassa di legno e troverete una botola che nasconde un misterioso passaggio...

SACRAMENTO CITY * :inizio

## OGNI MESE LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE!

# A MAGGIO SARÀ IN EDICOLA IL N. 4 DEL MITO INTERATTIVO:

# SAN FRANCISCO

Una diabolica vendetta sta per consumarsi nella città di San Francisco.
Tex dovrà guardarsi le spalle da un suo vecchio e perfido nemico, determinato a prendersi un'atroce rivincita.

SIMULMONDO® Adventures

A Maggio in edicola il n. 4 del mito-interattivo, TEX: **SAN FRANCISCO**

IL GIALLO INTERATTIVO - N. 8

DIABOLIK

UN PIANO PERFETTO

8

APRILE



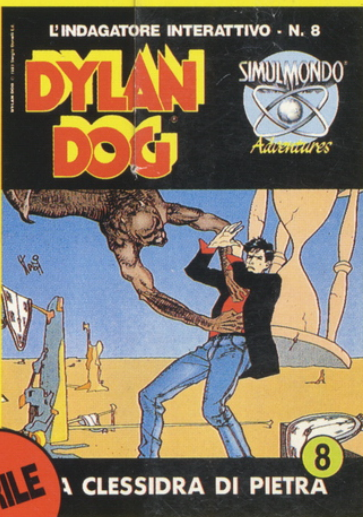
Ad Aprile sarà in edicola il n. 8 del giallo-interattivo, DIABOLIK: **UN PIANO PERFETTO**

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 8

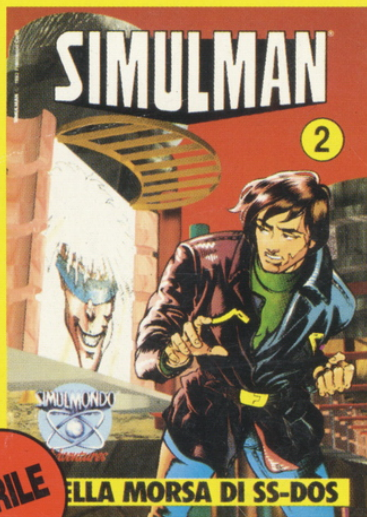
DYLAN DOG®

SIMULMONDO® Adventures

A CLESSIDRA DI PIETRA

8

APRILE



Ad Aprile sarà in edicola il n. 8 dell'indagatore-interattivo, DYLAN DOG: **LA CLESSIDRA DI PIETRA.**

Ad Aprile sarà in edicola il n. 2 di SIMULMAN: **NELLA MORSA DI SS-DOS.**

RC PONTECCHIO MARCONI (BO)